

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMP  
"MENYELESAIKAN OPERASI BENTUK ALJABAR"  
YANG BERBASIS *EDUTAINMENT***

Oleh :  
**Niken Wahyu Utami**  
**023124006**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran SMP "Menyelesaikan Operasi Bentuk Aljabar" yang berbasis *edutainment*, dan mengetahui apakah ada peningkatan minat dan prestasi belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran matematika yang berbasis *edutainment* di SMP untuk pokok bahasan "Menyelesaikan Operasi Bentuk Aljabar".

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, yaitu media pembelajaran matematika yang berbasis *edutainment*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 14 Yogyakarta. Data penelitian didapat melalui angket analisis awal, angket minat, angket evaluasi media, serta nilai tes kemampuan awal dan tes kemampuan akhir. Data penelitian tersebut dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk keperluan evaluasi media.

Hasil penelitian pengembangan media menunjukkan bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran dilakukan melalui proses analisis, desain, produksi, implementasi, dan evaluasi. Dalam proses analisis didapat aspek *edutainment* yang harus ada dalam media pembelajaran di antaranya tampilan yang menarik, bersifat interaktif, menggunakan efek suara dan gambar, dan adanya permainan yang sesuai materi. Desain dan produksi media pembelajaran dilakukan dengan tetap memperhatikan aspek pedagogis, yang selanjutnya media yang dibuat dikemas dalam bentuk CD. Implementasi dilakukan untuk menguji media yang dibuat, dan didapat dari keseluruhan siswa yang mengikuti ujicoba, 83.33% di antaranya mengalami peningkatan minat belajar, dan 80% di antaranya mengalami peningkatan prestasi belajar pada pokok bahasan "Menyelesaikan Operasi Bentuk Aljabar". Dengan demikian media pembelajaran matematika yang berbasis *edutainment* ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa.